



INTERACTIVE
GOALS

DE DUURZAME ONTWIKKELINGSDOELEN

BOEKJE

written by

INTERACTIVE GOALS CONSORTIUM



Co-funded by
the European Union

2021-1-LV01-KA220-SCH-000032485



Gefinancierd door de Europese Unie. De hier geuite ideeën en meningen komen echter uitsluitend voor rekening van de auteur(s) en geven niet noodzakelijkerwijs die van de Europese Unie of het Europese Uitvoerende Agentschap onderwijs en cultuur (EACEA) weer. Noch de Europese Unie, noch het EACEA kan ervoor aansprakelijk worden gesteld.



Introductie

Het projectconsortium bestaat uit verschillende partners uit landen in heel Europa met als doel alle aspecten van het vergroten van het bewustzijn over de SDG's op Europese scholen te behandelen.

Dit boekje is op maat gemaakt voor gebruik door leerkrachten met hun leerlingen in de klas, samen met een AR-applicatie die speciale scenario's over verschillende perspectieven van de SDG's promoot.

De applicatie kan worden gedownload via de projectwebsite of door de volgende QR-code te scannen.





*Hallo!
Ik ben Ariana!
Ik hoorde over een
mobiele app voor
SDG's en kwam langs
voor een kijkje!*

*Hey, ik ben Mat!
Inderdaad...Dit is mijn stad
en ik wil ervoor zorgen dat
iedereen hier van de SDG's
zijn levensstijl maakt.
Ik zal je rondleiden!*



*Hoe kwam ik op het idee
voor de app over SDG's?
Eerst COVID en nu ook de
Oekraïense oorlog die
onze planeet armer maakt
aan grondstoffen.
Ik denk niet dat we ons
nog meer verlies kunnen
veroorloven.*



Google zegt dat we bijna
geen tijd meer hebben!
Je hebt gelijk, Mat!
We moeten actie
ondernemen!

Vertel me over de app!



Ziezo!
De toekomst ligt in onze
handen!
De app gebruikt AR-
technologie om het woord
over de SDG's te verspreiden
via twintig levensechte
scenario's.
Let op! Het is niet zomaar
een app! Het is een spel!
Geef de juiste antwoorden
en verzamel punten!



Oh!
Niet te vergeten!
Zorg ervoor dat je alle
afbeeldingen van de scenario's
scant om het einde te halen! Je
wilt toch de volledige ervaring?

Ik heb het al in
de gaten!
LET'S NAIL IT!

LATEN WE PRATEN OVER...MOBIEL & SDG'S

Scenario 1

Het onderwerp is: Voordelen van het gebruik van mobiele telefoons

Vervoer is verantwoordelijk voor naar schatting 1/5 van de wereldwijde uitstoot van broeikasgassen. Mobiele technologieën bieden een manier om aanwezig te zijn op plaatsen waar persoonlijke aanwezigheid kan worden vermeden om de ecologische voetafdruk te verkleinen.

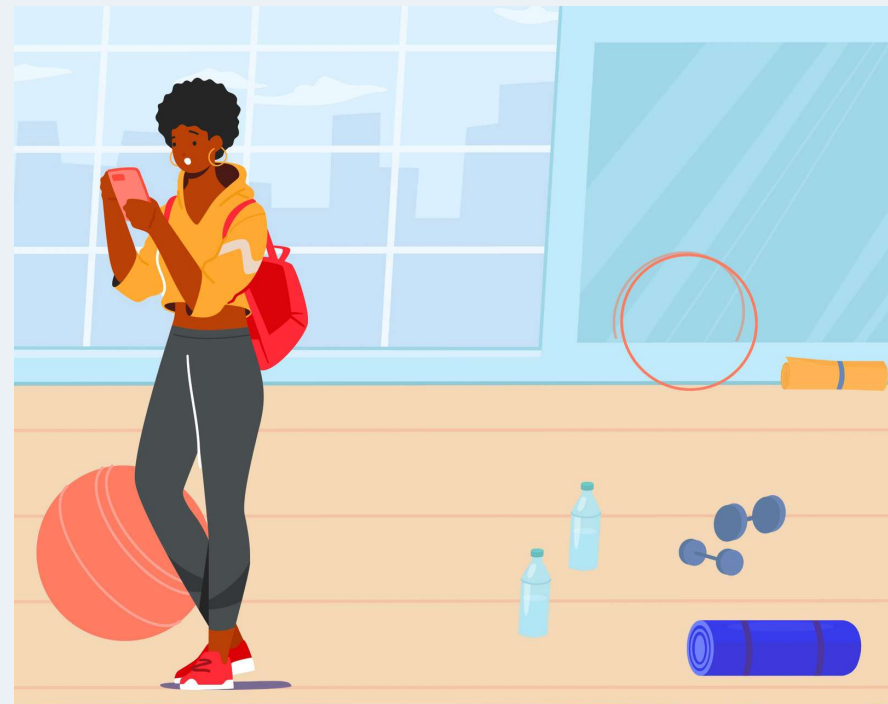


LATEN WE PRATEN OVER...MOBIEL & SDC'S

Scenario 2

Het onderwerp is: Voordelen van het gebruik van mobiele telefoons

Uit gegevens blijkt dat wereldwijd minder vrouwen dan mannen een mobiele telefoon bezitten als gevolg van economische, sociale en culturele factoren.

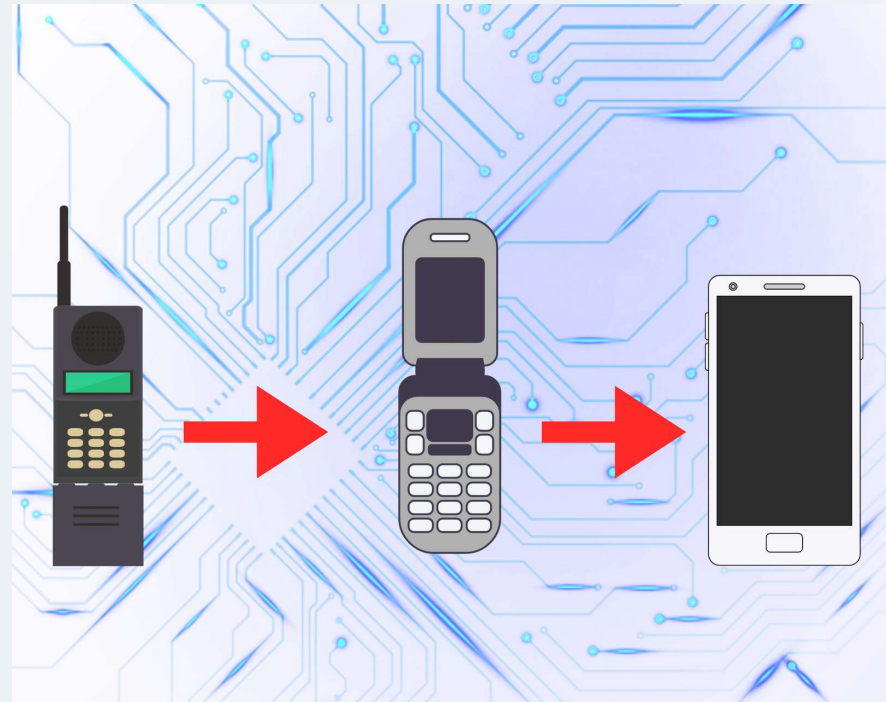


LATEN WE PRATEN OVER...MOBIEL & SDC'S

Scenario 3

Het onderwerp is: Voordelen van het gebruik van mobiele telefoons

Ongeveer 80% van de gebruikers van mobiele telefoons ter wereld heeft een smartphone. Ze zijn gemeengoed geworden en gebruikers vertrouwen niet alleen op hun telefoon om te communiceren, maar ook om te leren, hun financiën te beheren, toegang te krijgen tot gezondheidsdiensten, enz. Gebruikers van mobiele telefoons in opkomende landen zijn echter meestal in het bezit van featurephones.

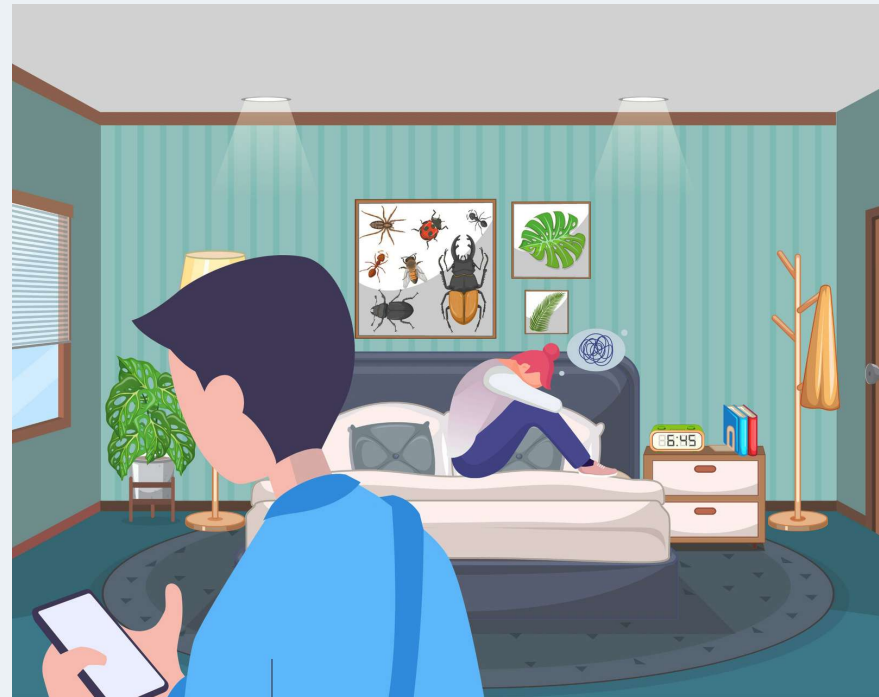


LATEN WE PRATEN OVER...MOBIEL & SDC'S

Scenario 4

Het onderwerp is: Mobiele telefoons op scholen

"Phubbing" is een term die wordt gebruikt om het afsnauwen (negeren) van iemand ten gunste van de telefoon te beschrijven.



LATEN WE PRATEN OVER...MOBIEL & SDC'S

Scenario S

Het onderwerp is: Mobiele telefoons op scholen

Veel scholen wereldwijd overwegen een volledig verbod op mobiele telefoons om de schermtijd van leerlingen te beperken en de schoolprestaties te verbeteren.



LATEN WE PRATEN OVER...MOBIEL & SDC'S

Scenario 6

Het onderwerp is: Kritische grondstoffen

Je neemt deel aan een werkgroep op school over kritieke grondstoffen (CRM's) en hun belang voor de ontwikkeling van de EU.



LATEN WE PRATEN OVER...MOBIEL & SDC'S

Scenario 7

Het onderwerp is: Kritische grondstoffen

Volgens de Europese Commissie is betrouwbare en ongehinderde toegang tot bepaalde grondstoffen (CRM's) een steeds groter probleem in de EU en de rest van de wereld.

CRM's combineren grondstoffen met een aanzienlijk risico verbonden aan hun levering en een hoge waarde voor de industrie en economie van de EU.



LATEN WE PRATEN OVER...MOBIEL & SDC'S

Scenario 8

Het onderwerp is: Is mijn mobiele telefoon gemaakt met conflictgrondstoffen of kinderarbeid?

Volgens de VN wordt de term "kinderarbeid" vaak gedefinieerd als werk dat kinderen hun basisrechten, hun kindertijd, hun mogelijkheden en hun waardigheid ontnemt en schadelijk is voor hun lichamelijke en geestelijke ontwikkeling.



LATEN WE PRATEN OVER...MOBIEEL & SDG'S

Scenario 4

Het onderwerp is: Is mijn mobiele telefoon gemaakt met conflictgrondstoffen of kinderarbeid?

De term "ethische consumptie" wordt gebruikt om te verwijzen naar het kopen van dingen en diensten waarvan de productie en consumptie geen schade toebrengen aan mensen, dieren of het milieu.



LATEN WE PRATEN OVER...MOBIEL & SDC'S

Scenario 10

Het onderwerp is: Mobiele telefoon, fysieke barrières voor gezondheidszorg wegnemen - Gezond blijven met je mobiel

Je zomervakantie is net voorbij en je gaat koffie drinken met een vriendin. Ze vertelt je dat ze veel is aangekomen op vakantie en dat ze op

dieet gaat met een nieuwe app die ze heeft gedownload waarin ze een maand lang alleen water en groenten drinkt. Daarnaast stelt de app harde workouts en afslankpillen voor.





*Hé, Ariana!
Je bent halverwege!
Gaat het goed met je?*

The illustration depicts a man and a woman in a stylized, 3D-rendered manner. The man, on the left, is wearing a light blue polo shirt and dark blue trousers, holding a blue smartphone to his ear. The woman, on the right, is wearing a light blue long-sleeved shirt and dark blue trousers, also holding a blue smartphone. They are standing on a grey, grid-patterned surface that resembles a city skyline. A large, dark blue speech bubble from the man contains the text 'Hé, Ariana! Je bent halverwege! Gaat het goed met je?'. A smaller, light blue speech bubble from the woman contains the text 'Al halverwege? De tijd vliegt! Kom maar op!'. The background is white with some grey clouds and various floating icons like a star, a heart, and a speech bubble. There are also some dark blue splatters and a light blue splash of paint.

*Al halverwege?
De tijd vliegt!
Kom maar op!*

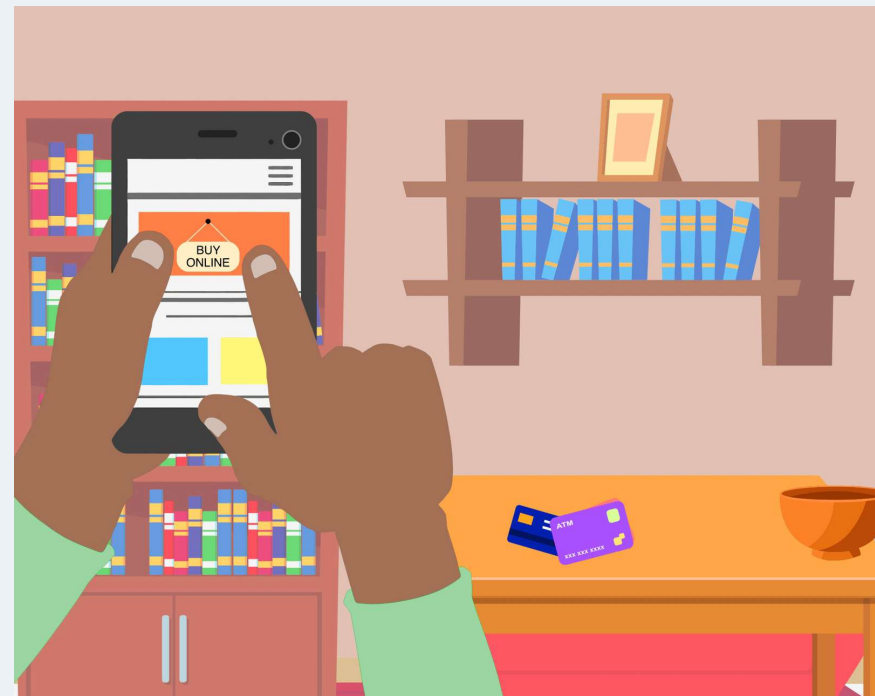
LATEN WE PRATEN OVER...MOBIEL & SDC'S

Scenario II

Het onderwerp is: Mentale problemen door mobiele telefoons

Je bent net aangekomen bij een vriend en je ziet overal boodschappenpakketten en ongedragen kleren en producten met labels eraan.

En je vriendin praat voortdurend over wat ze moet kopen... Na het controleren van je mobiele telefoon op dit gedrag, realiseer je je dat je vriendin lijdt aan...



LATEN WE PRATEN OVER...MOBIEL & SDG'S

Scenario 12

Het onderwerp is: Mentale problemen door mobiele telefoons

De laatste tijd zie je een van je vrienden steeds meer geïsoleerd raken, hij wil het huis niet uit omdat hij verslaafd is aan zijn mobiele telefoon. Als je met andere vrienden bent, kijkt hij constant op zijn mobiel en soms.

Als de batterij leeg is, wordt hij erg boos en verliest hij de controle.



LATEN WE PRATEN OVER...MOBIEL & SDC'S

Scenario 13

Het onderwerp is: De milieu-impact van mijn mobiele telefoon

De moderne wereld is volledig afhankelijk van elektrische en elektronische apparaten. Elk huishouden heeft veel apparaten en toestellen (koelkasten, wasmachines, tv's, koffiezetapparaten, enzovoort) die een aanzienlijke hoeveelheid afval genereren dat bekend staat als e-waste.



LATEN WE PRATEN OVER...MOBIEEL & SDC'S

Scenario 14

The topic is: Mobile phone, removing physical barriers to healthcare - Technology solutions to save your life

Most mobile phones allow you to add medical apps. You have recently add the app of the hospital you usually go. You have in the app all the medical reports of the evolution of a chronic disease you suffer from. You have a new smartphone and you haven't set a password to unlock it.

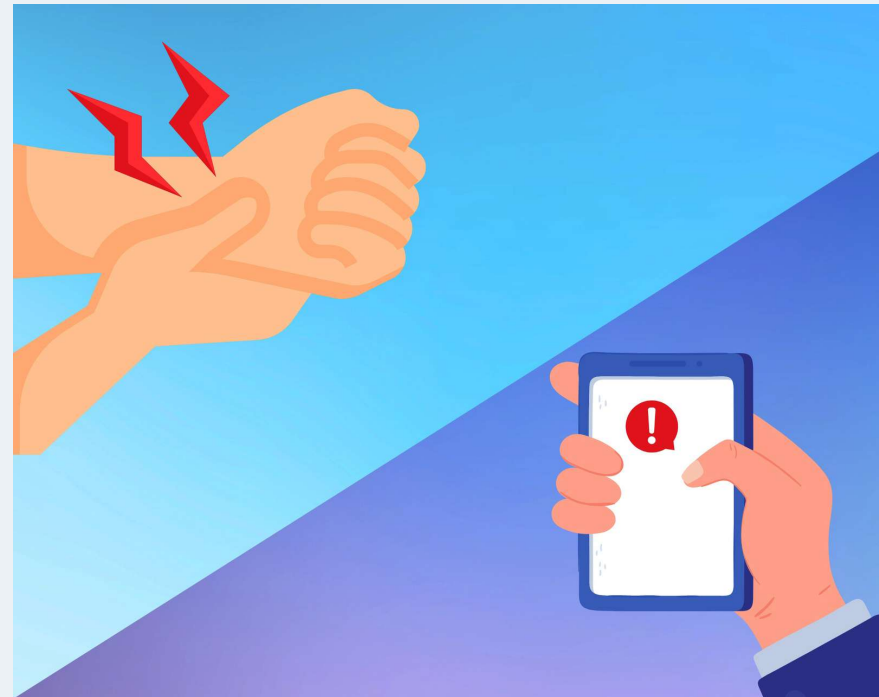


LATEN WE PRATEN OVER...MOBIEL & SDC'S

Scenario 15

Het onderwerp is: Lichamelijke aandoeningen veroorzaakt door overmatig gebruik van de mobiele telefoon

Je voelt al een paar dagen zwakte bij het vastpakken van voorwerpen, pijn of gevoelloosheid in een of beide handen, een "pinnen en naalden" gevoel in je vingers, een gezwollen gevoel in de vingers en een brandend of tintelend gevoel in de vingers, vooral de duim en de wijs- en middelvinger.



LATEN WE PRATEN OVER...MOBIEL & SDC'S

Scenario 16

Het onderwerp is: Oplossingen voor het milieu

Je moet een verjaardagscadeau geven aan je zus, die lid is van de FFF en daarom erg milieubewust is. Je weet dat ze een nieuwe telefoon wil omdat de oude verouderd is. Je begint informatie in te winnen om de best mogelijke oplossing te kiezen.

De reclame is erg aantrekkelijk, maar je hoort je zus vaak protesteren. Welke kant moet ik op?

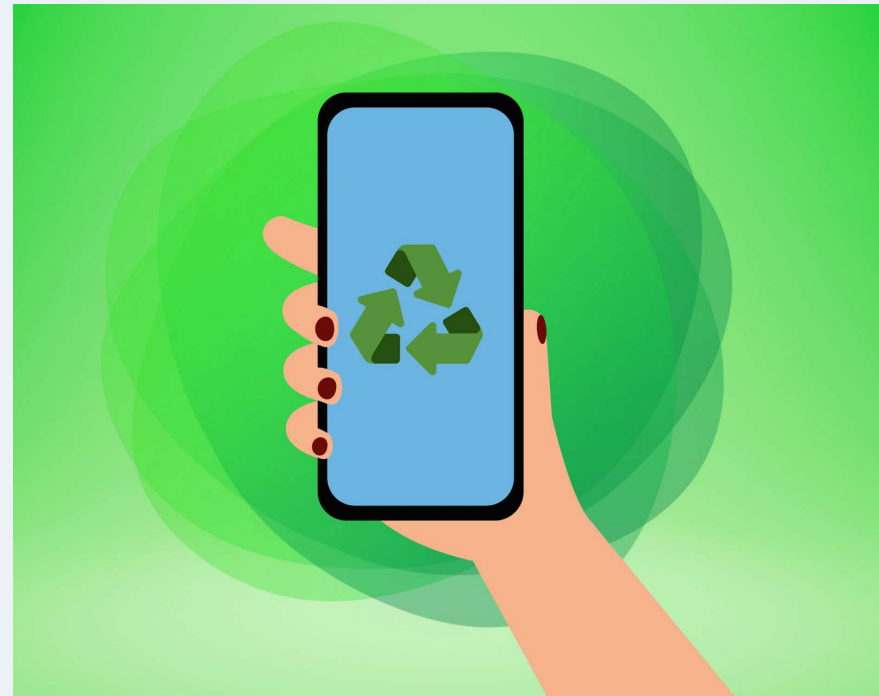


LATEN WE PRATEN OVER...MOBIEL & SDC'S

Scenario 17

Het onderwerp is: Oplossingen voor het milieu

Je hebt gemerkt dat je telefoon minder goed werkt dan voorheen. Je wilt het graag veranderen, maar eerst denk je even na.

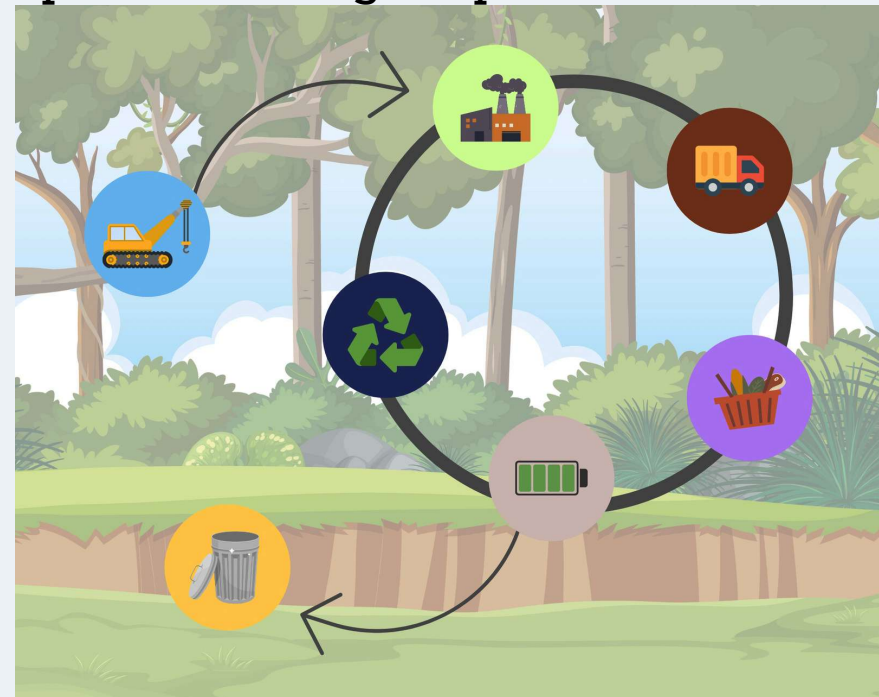


LATEN WE PRATEN OVER...MOBIEL & SDC'S

Scenario 18

Het onderwerp is: Oplossingen voor het milieu

Levenscyclusanalyse is de methodologie voor het identificeren en kwantificeren van de totale milieu-impact van een product "van wieg tot graf". De levenscyclus van smartphones is ongeveer twee jaar en ze zijn praktisch wegwerpbaar.

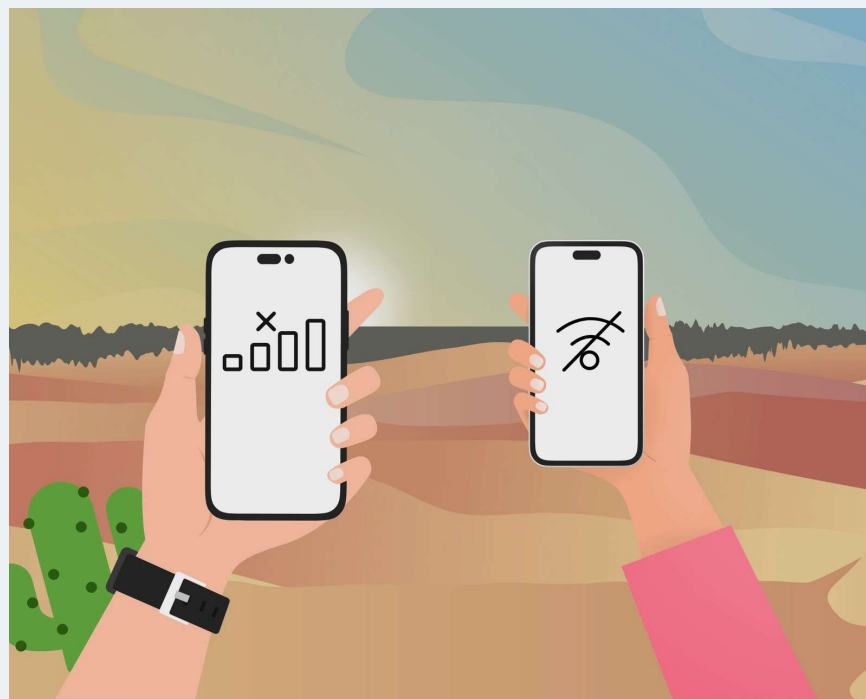


LATEN WE PRATEN OVER...MOBIEL & SDC'S

Scenario 19

Het onderwerp is: Oplossingen voor het welzijn

Je bevindt je in een gebied waar je telefoon geen goede ontvangst heeft, zoals in de bergen.

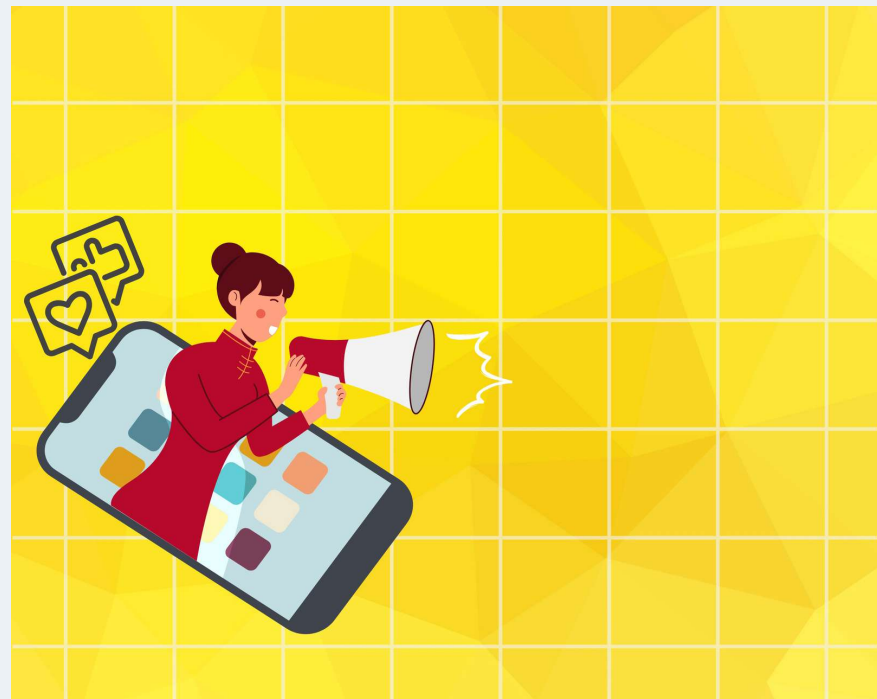


LATEN WE PRATEN OVER...MOBIEL & SDG'S

Scenario 20

Het onderwerp is: Oplossingen voor SDG-acties

Je organiseert met een groep vrienden een bewustmakingscampagne over het juiste gebruik van mobiele telefoons om de impact op het milieu te verminderen.





INTERACTIEVE SDG-KLASLOKALEN CREËREN MET BEHULP VAN AUGMENTED REALITY

INTERACTIVE GOALS



UNIVERSITY OF LATVIA
FACULTY
OF EDUCATION,
PSYCHOLOGY AND ART



Co-funded by
the European Union

2021-1-LV01-KA220-SCH-000032485